



**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B
DI RAUDHATUL ATHFAL AL-FATIH
SUNGAI SIBAM PEKANBARU**



OLEH:

**KURNIA HINDUN NURJANNAH
NIM. 11619200705**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2020 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B
DI RAUDHATUL ATHFAL AL-FATIH
SUNGAI SIBAM PEKANBARU**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh:

**KURNIA HINDUN NURJANNAH
NIM. 11619200705**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1441 H/2020 M**



© Hak ciptam UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, *Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di Raudhatul Athfal Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru*, yang ditulis oleh Kurnia Hindun Nurjannah, NIM. 11619200705 telah diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang mahaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 21 Ramadhan 1441 H.
14 Mei 2020 M.

Menyetujui,

Ketua Jurusan

Pembimbing I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 19730514 200112 2 002

Nunu Mahnun, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197604082001121002

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok b di RA Al-Fatih sungai sibam pekanbaru*, yang ditulis oleh Kurnia Hindun Nurjannah NIM. 11619200705 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 30 Dzulqaidah 1441 H / 21 Juli 2020 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 30 Dzulqaidah 1441 H
21 Juli 2020 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji II

Fatimah Depi Susanty Marahap, S.Pd.I, M.A

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M.Pd

Penguji IV

Nurhayati Zein, S.Ag., M.Sy

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag
NIP. 19740704 199803 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta miliknya UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru”. Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi dan hormati, yaitu Ayahanda dan Ibunda yang dengan tulus dan tiada henti memberikan do'a dan dukungan sepenuh hati selama penulis menempuh pendidikan di UIN Suska Riau, untuk Imam Fatkah dan Sukarmi yang selalu menjadi penyemangat dan inspirasi bagi penulis selaku orang tua. Selain itu pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag., selaku Rektor Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I Dr. Drs. H. Suyan A. Jumrah, M.A., dan Wakil Rektor III Drs. H. Promadi, MA., Ph.D.
2. Dr . H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan syarif Kasim Riau beserta Wakil Dekan I Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Dra. Rohani, M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., serta staff dan karyawan yang telah mempermudah segala urusan penulis selama studi di FTK.
3. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku ketua prodi, Ibu Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A., selaku sekretaris Prodi dan semua staff



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- yang telah banyak membantu penulis selama studi di Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Suska Riau.
4. Bapak Nunu Mahnun, S.Ag., M.Pd, selaku pembimbing skripsi yang telah banyak mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Banyak ilmu yang penulis dapatkan dari beliau.
5. Ibu Dra.Hj. Eniwati Khaidir,M.ag ., selaku Penasehat Akademik selama ini telah banyak mengajarkan dan memberikan bimbingan serta motivasi agar penulis dapat menyelesaikan perkuliahan S1 dengan baik.
6. Seluruh Dosen dan keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang nama nya tidak dapat penulis cantumkan satu per satu dan almameterku UIN Suska Riau.
7. Ketua Yayasan, Kepala Sekolah, Guru dan staff RA Al- Fatih yang telah memberikan izin dan bantuan sehingga dapat memperlancar kegiatan penulis selama Penelitian.
8. Teruntuk orang tua ku, bapak Imam Fatkah dan ibu Sukarmi, kakak ,Arista Fatmah Thoharoh,abang Abdur Rochman,dan adik Khoirur Rijal Musthofa, yang selalu memberikan do'a dan yang menjadi penyemangat penulis untuk menyelesaikan skripsian ini.
9. Senior, teman-temanku, sahabat KKN dan teman PPL, Aprillita,Dian Eka Pratiwi, Mita Mahrani, Aprilla, Yola, Siti, Dhelsa, Sri, Nova, dan teman-teman PIAUD angkatan 2016 yang telah memberi dukungan dan motivasi selama penulis kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan syarif Kasim Riau.

Penulis berdo'a semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dan menjadi amal jariyah di sisi Allah SWT. Akhirnya kepada Allah SWT jualah kita berserah diri dan memohon ampun serta pertolongan. Semoga bermanfaat bagi semua pihak. Aamin yaa robbal'aalamiin

Pekanbaru, 14 Mei 2020

Penulis

Kurnia Hindun Nurjannah
11619200705



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Kurnia Hindun Nurjannah, (2020): Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok b di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru. Subjek penelitian ini adalah guru dan anak dengan objeknya pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B. Populasi penelitian ini berjumlah 20 orang anak, sedangkan sampel penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang terdiri dari dua kelas yaitu B1 berjumlah 10 orang anak sebagai kelas kontrol dan B2 berjumlah 10 orang anak sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* yang artinya adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS Windows ver. 23*. Hipotesis penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data pada perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang diperoleh $t_{hitung} = 39,469$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.000$. Karena $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran sebelum dan sesudah terhadap kecerdasan kinestetik anak yang berada pada kelas eksperimen. Pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru sebesar 85,50%.

Kata Kunci: *Metode Bermain Peran, Kecerdasan Kinestetik*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Karnia Hindun Nurjannah, (2020): The Effect of Implementing Role-Play Method toward Student Kinesthetic Intelligence of B Group at Islamic Kindergarten of Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru

This research aimed at knowing the effect of implementing Role-Play method toward student kinesthetic intelligence of B group at Islamic Kindergarten of Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru. The subjects of this research were the teachers and students. The object was the effect of Role-Play method toward student kinesthetic intelligence of B group. 20 students were the population of this research, and the samples were the students of B group consisted of two classes, 10 students of B1 were as the control group and 10 students of B2 were as the experimental group. Purposive sampling technique was used in this research, and sampling was done by certain considerations. Observation and documentation were the techniques of collecting the data. The technique of analyzing the data was t-test with the use of SPSS 23 for Windows program. The hypothesis of this research was “there was an effect of implementing Role-Play method toward student kinesthetic intelligence”. It could be known from the data analysis result of the comparison between pretest and posttest of experimental group, it was obtained that t_{observed} was 39.469 and *Sig. (2-tailed)* was 0.000. Because *Sig. (2-tailed)* 0.000 was lower than 0.05. It could be concluded that there was a significant effect after using Role-Play method in the learning. So, H_0 was rejected and H_a was accepted. It meant that there was an effect of implementing Role-Play method before and after toward student kinesthetic intelligence of experimental group. The effect of implementing Role-Play method toward student kinesthetic intelligence of B group at Islamic Kindergarten of Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru was 85.50%.

Keywords: *Role-Play Method, Kinesthetic Intelligence*

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

كرنيا هند نور جنة، (٢٠٢٠): أثر تطبيق طريقة لعب الأدوار في الذكاء الحركي لدى تلاميذ مجموعة "ب" بروضه الأطفال الفاتح سونجاي سيام بكنبارو

وهذا البحث يهدف إلى معرفة أثر تطبيق طريقة لعب الأدوار في الذكاء الحركي لدى تلاميذ مجموعة "ب" بروضه الأطفال الفاتح سونجاي سيام بكنبارو. وأفراده مدرس وتلاميذ، وموضوعه أثر تطبيق طريقة لعب الأدوار في الذكاء الحركي لدى تلاميذ مجموعة "ب". ومجتمعه ٢٠ تلميذا، وعينته تلاميذ مجموعة "ب" ١ التي تتكون من فصلي "ب" ١ و"ب" ٢، فالأول فيه ١٠ تلاميذ وهو فصل ضبطي والثاني فيه أيضا ١٠ تلاميذ وهو فصل تجريبي. والعينة حصلت عليها الباحثة من خلال أسلوب العينة الهادفة أي أسلوب تعيين العينة باعتمادات معينة. والبيانات حصلت عليها الباحثة من خلال الملاحظة والتوثيق. وأسلوب تحليل البيانات المستخدم هو اختبار t -بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية برواية ٢٣. وفرضية البحث هي أن هناك أثرا هاما من تطبيق طريقة لعب الأدوار في الذكاء الحركي لدى التلاميذ. وعرف ذلك من نتائج تحليل البيانات عند المقارنة بين الاختبار القبلي والبعدي للفصل التجريبي حيث وجد أن $t_{\text{حساب}} = ٣٩,٤٦٩$ وسيج. (٢-ذيل) $= ٠,٠٠٠$. ولكون سيج. (٢-ذيل) $= ٠,٠٠٠ > ٠,٠٥$ استنتج أن هناك أثرا هاما بعد تطبيق طريقة لعب الأدوار عند التعليم. وذلك بمعنى أن الفرضية المبدئية مردودة والفرضية البديلة مقبولة، ففي هذا البحث وجد أثر من تطبيق طريقة لعب الأدوار في الذكاء الحركي لدى تلاميذ الفصل التجريبي. ومدى أثر تطبيق طريقة لعب الأدوار في الذكاء الحركي لدى تلاميذ مجموعة "ب" بروضه الأطفال الفاتح سونجاي سيام بكنبارو ٨٥,٥٠٪.

الكلمات الأساسية: طريقة لعب الأدوار, الذكاء الحركي



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta
Sulvan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	6
C. Penegasan Istilah	7
D. Permasalahan	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Konsep Teoritis	12
B. Pengertian Kecerdasan Kinestetik	20
C. Konsep Operasional	29
D. Hipotesis	30
E. Penelitian Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Jenis Penelitian	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel Penelitian	37
E. Data dan Instrument	38
F. Uji Instrument	39
G. Teknik Pengumpulan Data	43
H. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Lokasi Penelitian	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau	DAFTAR PUSTAKA
	LAMPIRAN
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	<i>Desain Pretest-Posttest Control Group Design</i>	37
Tabel III.2	Populasi dan Sampel	38
Tabel III.3	Kisi-kisi Instrumen Penerapan Metode Bermain Peran.....	38
Tabel III.4	Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Kecerdasan Kinestetik	39
Tabel III.5	Kriteria validitas Instrument	40
Tabel III.6	Hasil Koefisien Korelasi Validitas Instrument	41
Tabel III.7	Proporsi Reliabilitas Test	43
Tabel. IV.1	Struktur Susunan Pengurus Yayasan RA Al-Fatih	47
Tabel IV.2	Gambaran umum Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru <i>pretest</i> pada kelas eksperimen	51
Tabel IV.3	Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru sebelum perlakuan (<i>pretest</i>) kelas eksperimen	52
Tabel IV.4	Gambaran umum Kecerdasan Kinestetik Anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru <i>pretest</i> pada kelas kontrol	54
Tabel IV.5	Kecerdasan Kinestetik Anak kelompok B Di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru sebelum perlakuan (<i>pretest</i>) kelas kontrol	55
Tabel IV.6	Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru Sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>) Di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	56
Tabel IV.7	Penerapan Metode Bermain Peran di RA Al-Fatih Pekanbaru <i>treatment</i> Pertama	58
Tabel IV.8	Penerapan Metode Bermain Peran di RA Al-Fatih Pekanbaru <i>treatment</i> Kedua	60
Tabel IV.9	Penerapan Metode Bermain Peran di RA Al-Fatih Pekanbaru <i>treatment</i> Ketiga	61

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.10	Penerapan Metode Bermain Peran di RA Al-Fatih Pekanbaru <i>treatment</i> Keempat	63
Tabel IV.11	Rekapitulasi Hasil Data Pertemuan Penerapan Metode Bermain Peran di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru	64
Tabel IV.12	Gambaran umum Kecerdasan Kinestetik anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru <i>posttest</i> pada kelas eksperimen	65
Tabel IV.13	Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru sesudah Perlakuan (<i>posttest</i>) kelas eksperimen	66
Tabel IV.14	Gambaran umum Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru (<i>posttest</i>) pada kelas kontrol	68
Tabel IV.15	Kecerdasan Kinestetik anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru sesudah perlakuan (<i>posttest</i>) kelas kontrol	69
Tabel IV.16	Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru sesudah perlakuan (<i>posttest</i>) di kelas eksperimen dan kelas kontrol	70
Tabel IV.17	Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru pada kelas eksperimen	72
Tabel IV.18	Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik anak sebelum dan sesudah diberikan media kartu bergambar di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru pada kelas kontrol	73
Tabel IV.19	Uji Linearitas	75
Tabel IV.20	Uji Homogenitas	76
Tabel IV.21	Uji Normalitas	76
Tabel IV.22	Uji <i>pretest</i> dan <i>posstest</i> eksperimen pada kelas Eksperimen	78
Tabel IV.23	Uji <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kontrol pada kelas kontrol	84
Tabel IV.24	Kategori Gain Ternormalisasi	79

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1	Diagram Kecerdasan Kinestetik anak sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>) kelas eksperimen	53
Gambar IV.2	Diagram Kecerdasan Kinestetik anak sebelum Perlakuan (<i>pretest</i>) kelas kontrol	56
Gambar IV.3	Diagram rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik anak sebelum perlakuan (<i>pretest</i>) di kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	57
Gambar IV.4	Diagram Kecerdasan Kinestetik anak sesudah perlakuan (<i>posttest</i>) kelas eksperimen	67
Gambar IV.5	Diagram Kecerdasan Kinestetik anak sesudah perlakuan (<i>posttest</i>) kelas kontrol	70
Gambar IV.6	Diagram rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik anak sesudah perlakuan (<i>posttest</i>) di kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	71
Gambar IV.7	Diagram Kecerdasan Kinestetik anak <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> kelas eksperimen	73
Gambar IV.8	Diagram Kecerdasan Kinestetik anak <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas kontrol	74



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Observasi Variabel X
- Lampiran 2 : Pedoman Observasi Variabel Y
- Lampiran 3 : Validitas Uji Coba Instrument
- Lampiran 4 : Reabilitas Uji Coba Instrument
- Lampiran 5 : Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru
- Lampiran 6 : Data Treatment pertama, Kedua dan Ketiga Kelas Eksperimen Guru di RA Al-Fatih Pekanbaru
- Lampiran 7 : Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Kecerdasan Kinestetik anak di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru
- Lampiran 8 : Rekapitulasi Kecerdasan Kinestetik Anak di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru
- Lampiran 9 : Tabel Pengolahan Data *Pretest* Eksperimen dan Kontrol, dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol
- Lampiran 10 : Tabel Pengolahan Data *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol
- Lampiran 11 : Hasil Uji Prasyarat
- Lampiran 12 : Data Hipotesis
- Lampiran 13 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 14 : Lembar Observasi *Preetest* Terhadap Penerapan Metode Bermain Peran (Variabel X)
- Lampiran 15 : Lembar Observasi *Pretest* terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak (Variabel Y)
- Lampiran 16 : Dokumentasi Hasil Penelitian



BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.¹

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Otak merupakan kunci utama bagi pembentukan kecerdasan otak. Agar masa ini dapat dilalui dengan baik oleh setiap anak maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak usia dini.

Peran dapat didefenisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak

¹ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm.17

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terbatas pola tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakin, perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami persanya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.²

Dapat disimpulkan metode bermain peran (*role play*) merupakan metode pembelajaran yang modern untuk melengkapi kekurangan-kekurangan dalam metode pembelajaran .

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'Raaf ayat 175 sebagai berikut :

وَأْتِلْ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي ءَاتَيْنَاهُ ءَايَاتِنَا فَانْسَلَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ الشَّيْطَانُ فَكَانَ مِنَ الْعَاوِينَ

Terjemah Arti: Dan bacakanlah kepada mereka berita orang yang telah Kami berikan kepadanya ayat-ayat Kami (pengetahuan tentang isi Al Kitab), kemudian dia melepaskan diri dari pada ayat-ayat itu, lalu dia diikuti oleh syaitan (sampai dia tergoda), maka jadilah dia termasuk orang-orang yang sesat.

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabNya yaitu Al- Qur'an, bagi orang yang tidak mengikuti petunjukNya berarti ia telah mengikuti setan. Jika kita kaitkan dengan metode bermain peran (*role play*), yaitu salah satu bentuk permainan pendidikan yyang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berfikir orang lain. Metode ini akan mempermudah anak-anak dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.

² Mulyasa, *Managemen Paud*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya, 2012. hlm. 173

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode bermain peran atau *role playing* adalah suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu di luar perannya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah dimasa lampau, kemungkinan peristiwa dimasa datang dan peristiwa hangat yang memiliki arti penting dimasa kini atau situasi yang diciptakan setiap saat dan disetiap tempat. Seorang anak yang sedang bermain peran akan masuk kedunia orang lain dengan jalan mengkreasi sikap dan tindakan orang yang diperankannya dengan maksud agar ia dapat memahami orang lain tersebut secara lebih baik.³

Menurut Gardner kecerdasan kinestetik, adalah kecerdasan yang melibatkan fisik/tubuh anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Mereka menyukai aktivitas yang bergerak (berlari, melompat, dan lain-lain), suka olahraga, bongkar pasang, ketrampilan dan kerajinan tangan, pandai menirukan gerakan, atau perilaku orang lain.⁴

Menurut Gardner dan Checkley menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk. Contoh yang paling tampak untuk diamati adalah aktivitas yan menyertai para atletis atau dalam petunjukan seni seperti menari atau berakting.⁵

³ Yuliani Nurani Sujiono, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka, 2011.hlm.5.20

⁴ R.Rachmy Diana, Setiap Anak Cerdas!Setiap Anak Kreatif!Menghidupkan Keperbakatan dan Kreativitas Anak, Jurnal Psikologi universitas Diponegoro Vol.3 No.30, Maret 2019,hlm.124

⁵ Ibid, hlm.16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecerdasan kinestetis tubuh merupakan keahlian individu dalam mengolah tubuhnya, mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan, termasuk didalamnya kemampuan mengefektifkan gerakannya dalam melakukan atau membuat sesuatu. Anak dengan kecerdasan ini biasanya cekatan dan tidak ceroboh. Selain itu, mereka biasanya suka bergerak dan menyentuh segala sesuatu. Mereka mengenal dunia melalui otot mereka. Kegiatan kreatif muncul dibidang ini diantaranya membuat model, menjahit, bermain jari tangan, berkomunikasi dengan bahasa isyarat memanfaatkan tubuh dan gerakan seperti dalam olahraga, tari, kreatif, juga para penari, pantonim, dan seni peran lainnya.⁶

Di RA Al-Fatih Kecerdasan kinestetik dapat dikembangkan oleh beberapa metode salah satunya metode bermain peran. Selama ini guru-guru di RA Al-Fatih dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak menggunakan metode lain. Sehingga peneliti tertarik untuk mengangkat judul pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Pada observasi awal yang saya lakukan pada tanggal 15 April 2019, saya melihat gejala - gejala pada anak didik di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru pada kelompok B.

1. Masih rendahnya minat anak untuk melakukan gerak tubuh.
2. Kurang nya metode pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan pada anak.
3. Tidak semua anak bisa bermain sesuai dengan perannya.
4. Di RA Al-Fatih metode bermain peran masih kurang berkembang.

⁶ Yeni Rahmawati dan EuisKurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta, 2011, Kencana, hlm.24

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada masa anak usia dini, stimulasi yang paling baik diberikan kepada anak adalah melalui bermain peran. Karena bermain peran merupakan langkah yang paling tepat bagi pembelajaran anak agar lebih cepat mempelajari, menguasai, dan mempraktekkan suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, atau setiap sisi kehidupan.

Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik kelompok B adalah melalui metode bermain peran RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru. Karena metode bermain peran ini merupakan salah satu metode yang banyak kita pergunakan di TK/RA. Metode bermain peran merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK/RA dengan membawakan peran kepada anak secara langsung.

Untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak di TK dengan menggunakan metode bermain peran yang akan dikaitkan dengan dunia kehidupan anak itu penuh suka cita, maka kegiatan bermain peran harus diusahakan dapat memberikan perasaan, gembira, lucu, dan mengasyikkan dan melalui kegiatan tersebut kita dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul : **“PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B RA AL-FATIH KIDS SUNGAI SIBAM PEKANBARU”**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

B Alasan Memilih Judul

Adapun alasan peneliti memilih judul yaitu :

1. Karena peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak di RA Al-Fatih.
2. Selaku mahasiswa perguruan tinggi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU), peneliti menganggap masalah ini menarik untuk di teliti.
3. Sebagai alasan peneliti untuk dapat lulus sebagai sarjana pendidikan islam anak usia dini.
4. Peneliti merasa mampu untuk melakukan penelitian dan sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk mengetahui metode bernyanyi terhadap kecerdasan kinestetik pada anak.
5. Lokasi penelitian yang tidak jauh dari tempat tinggal peneliti.
6. Dari segi dana, waktu dan tempat peneliti merasa mampu.

C Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalah fahaman dalam memahami judul ini, maka peneliti mersa perlu menjelaskan istilah yang berada dalam judul ini. Adapun istilah tersebut sebagai berikut :

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang. Sementara itu Surakhmad menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

benda atau orang dan juga gejala dalam memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya. Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa yang ada di sekitarnya.⁷

2. Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal⁸
3. Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.⁹
4. Kinestetik adalah kecakapan untuk merasakan gerakan tubuh terpisah dari alat-alat visual atau auditori atau dalam terminologi populer disebut merasakan gerakan tubuh. Dari sumber yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Kinestetik adalah kemampuan gerak pada bagian tubuh dengan menggunakan suatu benda. Jasmine mengatakan kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka.¹⁰

⁷<http://yosiaabdiantindaon.Blogspot.co.id/2012/11/pengertian-pengaruh>.diakses/2019/03/28

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 90

⁹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004) hlm.38

¹⁰ Aldiansyah Akbar, *Kontribusi kecerdasan Kinestetik, Motor Ability Dan motivasi Dengan Keterampilan bermain Bola Basket*, Jurnal Sport Pedagogy Vol. 5. No. 1. April 2015. H. 2

Maksud judul diatas adalah untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik pada anak saat jam belajar anak di Raudhatul Athfal. Sehingga setelah mengetahui hal-hal yang menjadi faktor pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak bisa menjadi bahan evaluasi untuk mengembangkan stimulasi gerak tubuh pada anak.

D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- Masih sedikitnya alat bantu dalam proses pembelajaran yang diterapkan kepada anak usia dini oleh pendidik.
- Masih rendahnya minat anak untuk melakukan gerak tubuh sesuai perintah yang guru berikan.
- Masih ada anak-anak yang merasa malu ketika diminta untuk bermain peran sesuai peran yang telah diberikan.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis mengambil penelitian pada : pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah : Adakah pengaruh metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik d RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru ?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, ada atau tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Bedasarkan masalah dan tujuan penelitian, maka manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai latihan dan pengalaman dalam mempratekkan teori yang telah dipelajari di perkuliahan
- 2) Sebagai menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai masalah yang diteliti.
- 3) Sebagai persyaratan bagi peneliti untuk mencapai gelar sarjana.

b. Manfaat Praktis Untuk Anak

- 1) Untuk menarik minat belajar anak usia dini.
- 2) Untuk mengetahui keaktifan anak.
- 3) Untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

c. Untuk Guru

- 1) Untuk menambah wawasan guru tentang pembelajaran yang mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
- 2) Sebagai referensi guru dalam melakukan kegiatan melatih kecerdasan anak .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Untuk Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.
- 2) Sebagai bahan masukan dan informasi untuk guru terkait judul tersebut.

e. Untuk Peneliti

- 1) Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru.
- 2) Sebagai penambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan bermain peran pada anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Pengertian Metode Bermain Peran

a. Metode

Metode (*Method*) merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang disusun dapat dicapai secara optimal. Metode digunakan untuk mengimplementasikan strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjuk pada bagian sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian, suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode. Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan.¹¹

Penggunaan metode di Taman Kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan Anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial.

Metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan.

¹¹ Mulyasa, Op.Cit. hlm.55

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Karenanya terdapat prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar dapat dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, menggembirakan penuh dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah untuk diterima anak. Metode sangat berfungsi dalam menyampaikan materi yang berkenaan dengan dimensi afektif dan psikomotorik, dan ada materi yang berkenaan dengan dimensi afektif, yang kesemuanya itu menghendaki pendekatan metode yang berbeda-beda.

Metode yang dipilih oleh pendidik tidak boleh bertentangan dengan tujuan pembelajaran. Metode harus mendukung kemana kegiatan interaksi edukatif berproses guna mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan anak secara individu agar bisa menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya. Sedangkan dalam konteks lain, metode merupakan sarana untuk menemukan, menguji dan menyusun data yang perlu bagi pengembanagan disiplin suatu ilmu. Dalam hal ini metode bertujuan untuk lebih memudahkan proses pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih sebaik dan semudah mungkin.

Bedasarkan pengertian atau defenisi metode yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru atau pendidik, agar terciptanya proses pembelajaran pada anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Bermain Peran

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting, dan tidak dapat dipisahkan dari setiap aktivitas anak usia dini. Bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan, dan menjelajahi lingkungannya. Bermain sangat memantu anak usia dini dalam menjalin hubungan sosial dan mengemangkan kemampuan sosialnya serta mengembangkan kemampuan spritual, emosional, dan moral secara bersamaan.¹²

Menurut Hetherington dan Parker, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkemangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan segala masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha memahami peran orang lain dan menghayati peran yang diambilnya setelah ia dewasa kelak.¹³

Bermain Peran (*role play*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembanagn imajinasi dan penghayatan anak. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh anak dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan anak dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin

¹²Ibid, hlm. 120

¹³Ibid, hlm.34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

partisipasi seluruh anak dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan.¹⁴

Menurut Gilstrap dan Martin, Bermain Peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif.¹⁵ Bermain Peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial-emosional Anak Usia Dini.¹⁶

Pengertian Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan, dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial.¹⁷

Bermain Peran (*role play*) adalah suatu metode untuk menyelidiki isu-isu yang terdapat dalam situasi sosial yang kompleks. Bermain Peran dapat digunakan dalam ruang kelas atau di luar ruang kelas untuk memahami literatur, sejarah, dan bahkan dalam hubungannya dengan sains. Bermain peran juga dipahami sebagai bentuk permainan yang memerankan karakter seseorang dalam hubungannya dengan ide cerita.

¹⁴ Andi Prastowo, pengembangan Bahab Ajar Tematik,(Yogyakarta:Diva Press,2013), hlm.94

¹⁵ Winda Gunarti Dkk, *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta:Universitas Terbuka,2010),hlm.10.9

¹⁶ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*,(Jakarta:Kencana,2010),hlm.115

¹⁷ Winda Gunarti, Op.Cit.hlm.10.10

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemain bertanggung jawab untuk berakting sesuai dengan peran yang dimainkan, baik melalui *acting* benar-benar maupun melalui proses membuat keputusan secara struktural atau pengembangan karakter.¹⁸

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lainnya. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan orang lain.

Bermain peran merupakan tempat kegiatan anak untuk mendorong anak memperagakan apa yang mereka lihat dalam kehidupan, membantu mereka untuk memahami dunia mereka dan memainkan berbagai macam peran..¹⁹

c. Tujuan Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran

- 1) Menyelidiki isu-isu yang bersifat kompleks dalam kehidupan sosial di masyarakat.
- 2) Memerankan berbagai karakter yang berbeda-beda dan menyesuaikan dengan ide atau jalannya cerita yang diperankan.
- 3) Melakukan asimilasi terhadap informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber-sumber yang tersedia.
- 4) Menerapkan apa yang telah diperoleh melalui proses asimilasi ke dalam situasi yang nyata atau sebenarnya.

¹⁸ Muhammad Yaumi, Op.Cit. hlm.107

¹⁹ Rita Kurnia, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru:Cendikia Indani.,2011) hlm.122

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Mengembangkan berbagai informasi yang diperoleh melalui proses akomodasi dalam bentuk inovasi atau improvisasi.²⁰

d. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan didalam setiap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari itu seorang guru harus pintar memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Kelebihan metode bermain peran ialah :

- 1) Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
- 2) Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-membelajarkan diantara peserta didik.
- 4) Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak).

²⁰ Ibid, hlm.108

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif.
- 6) Menumbuhkan kerja sama antar pemain
- 7) Bakat yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya.
- 8) Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 9) Pembendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.²¹

Sehingga anak-anak tidak kebingungan saat melakukannya.

Adapun kelemahan metode bermain peran ini ialah:

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung.
- 3) Memerlukan tempat bermain yang luas.
- 4) Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu, karena bermain peran tersebut.²²

e. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui

²¹ Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2010), hlm.231

²² *Ibid*, hlm.232

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- 2) Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- 3) Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
- 4) Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- 5) Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
- 6) Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
- 7) Guru hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu.²³

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan pendidik mengatur jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasanya.

²³ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan* (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm.82

© Hak cipta milik UIN Suska Riau B. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

1. Kecerdasan Kinestetik

Menurut Sonawat & Gogri mengungkapkan bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasan, dan menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau menstranfomasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.²⁴

Kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksiblelitas dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.²⁵

Kecerdasan kinestetik cirinya kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengolah objek, respons, dan refleksi. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan gerak motorik dan keseimbangan.

²⁴ Denok Dwi Anggraini, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola*, Jurnal Pg- - Paud Trunojoyo, Volume 2, Nomor 1, April 2015, hlm.66-67

²⁵ Muhammad Yaumi, Op.Cit. hlm.16

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemampuan dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda. Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan.

Kecerdasan kinestetik tubuh merupakan keahlian individu dalam mengolah tubuhnya, mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan, termasuk didalamnya kemampuan mengefektifkan gerakannya dalam melakukan atau membuat sesuatu. Anak dengan kecerdasan ini biasanya cekatan dan tidak ceroboh. Selain itu, mereka biasanya suka bergerak dan menyentuh segala sesuatu. Mereka mengenal dunia melalui otot mereka. Kegiatan kreatif muncul di bidang ini diantaranya membuat model, menjahit, bermain jari tangan, berkomunikasi dengan bahasa isyarat memanfaatkan tubuh dan gerakan seperti dalam olahraga, tari, kreatif, juga para penari, pantomim, dan seni peran lainnya.²⁶

Kemampuan dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda. Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan.

²⁶ Yeni Rahmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana 2011), hlm.24

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan demikian kecerdasan kinestetik disebut juga kecerdasan olah tubuh karena dapat merangsang kemampuan seseorang untuk mengolah tubuhnya secara ahli, atau untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Kemampuan seperti dapat diamati pada anak yang pandai berolahraga, dan menari atau berdansa, termasuk kemampuan menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu.

Intelegensi kinestetik tubuh, adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan tubuh termasuk gerakan motorik otak yang mengendalikan tubuh seperti kemampuan untuk mengendalikan dan menggunakan badan dengan mudah dan cekatan. Anak dengan intelegensi ini mampu menggunakan tubuh secara terampil dan menangani benda-benda dengan tangkas, umumnya mereka lebih mudah mengingat sesuatu melakukan gerakan dari pada melihat atau mendengar.²⁷

Kinestetik-tubuh adalah keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan (misalnya, sebagai aktor, pemain pantomim, atlet, atau penari) dan kelincahan dalam menggunakan tangan seseorang untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (misalnya, sebagai seorang pengrajin, pematung, mekanik, atau ahli bedah). Kecerdasan ini meliputi keterampilan fisik tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan. Kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan serta kapasitas-kapasitas proprioseptif, taktil, dan *haptic*.²⁸

²⁷ Winataputra dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 5.7

²⁸ Thomas Armstrong, *Kecerdasan Multiple di Dalam Kelas*, (Jakarta Barat: 2009), hlm. 7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecerdasan kinestetik berhubungan dengan gerakan dan kegiatan fisik. Anak yang menonjol pada aspek ini sangat mahair dalam aktivitas fisik, seperti olahraga dan menari. Biasanya, anak ini dapat belajar dengan baik bila sambil melakukan aktivitas fisik tertentu. Kecerdasan semacam ini sangat dibutuhkan untuk pekerjaan yang berhubungan dengan menari, olahraga, kerajinan, bulu tangkis, sepak bola, tenis, renang, dan sebagainya.²⁹

Menurut Richey komponen inti dari kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima atau merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan. Kemampuan ini juga merupakan kemampuan motorik halus, kepekaan sentuhan, daya tahan, dan refleks.

2. Ciri atau Karakteristik

Ciri atau Karakteristik orang yang memiliki Kecerdasan Kinestetik dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Senang membuat sesuatu dengan menggunakan tangan secara langsung.
- b. Merasa bosan dan tidak tahan untuk duduk pada suatu tempat dalam waktu yang agak lama.
- c. Melibatkan diri pada berbagai aktivitas diluar rumah termasuk dalam melakukan berbagai jenis olahraga.

²⁹ As'adi Muhammad, *Panduan Prakis Stimulus Otak Anak*, (Jogyakarta, 2010) hlm.34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Sangat menyukai jenis komunikasi nonverbal, seperti komunikasi dengan bahasa-bahasa isyarat.
- e. Sangat sependapat dengan pernyataan “didalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat” dan merasa bahwa membuat tubuh tetap berada dalam kondisi yang fit merupakan hal yang penting untuk membangun pikiran yang jernih.
- f. Selalu mengisi waktu luang dengan melakukan aktivitas seni berekspresi dan karya seni rupa lainnya.
- g. Senang memperlihatkan ekspresi melalui berdansa atau gerakan-gerakan tubuh.
- h. Memperhatikan dan mengikuti gaya hidup yang sangat aktif atau dengan kesibukan-kesibukan.
- i. Ketika belajar, selalu menyertakan aktivitas yang bersifat demonstratif.
- j. Senang belajar dengan *strategi learning by doing*.³⁰

3. Mengasah Kecerdasan Jasmaniah-Kinestetik

Meskipun dalam kehidupan sehari-hari kita temui ada beberapa orang yang kurang beruntung dengan kondisi fisik mereka, seperti anak yang mengalami *cerebral palsy* atau tuna netra. Namun, dengan segala keterbatasan yang ada kita masih bisa dapat memaksimalkan kemampuan fisik. Beberapa contoh kegiatan berikut dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan kinestetik.

³⁰ Muhammad Yaumi, Op.Cit. Hlm.101

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Menari

Menari adalah suatu kegiatan yang menuntut tercapainya koordinasi antara keseimbangan, keselarasan gerak, dan kelenturan otot. Menari disini tidak hanya melakukan gerakan tari baku, seperti tari lilin, payung. Namun melakukan gerakan-gerakan dengan irama tertentu yang diiringi dengan musik. Saat menari dituntut pula kemampuan lain, seperti memperhatikan, meniru gerakan, dan memadankan gerakan dengan musik.

b. Bermain Peran

Pemahaman akan konsep dan ide dimanifestasikan dalam bentuk adegan. Melalui kegiatan bermain peran anak akan menggerakkan tubuh sesuai dengan peran yang dimainkan, misalnya saat bermain peran sebagai guru, maka anak akan memperhatikan gerak tubuh, mimik wajah, dan suara seperti guru.

c. Drama

Cobalah membuat drama pendek, yang didalamnya tercakup berbagai faktor yang saling terkait, misalnya ada gerak tubuh, ekspresi wajah, komunikasi antar pemegang peran, dan kemungkinan musik pengiring.

d. Olahraga

Kegiatan olahraga, apakah itu dilakukan melalui klub olahraga ataupun kegiatan bersama yang dilakukan dengan guru dan orang tua, dapat melatih dan meningkatkan kemampuan gerak tubuh anak.³¹

³¹ Rini Hildayani, Psikologi Perkembangan Anak, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Komponen Kecerdasan Kinestetik

Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan (proprioceptive) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (tactile dan haptic). Komponen inti juga meliputi kemampuan motorik halus (keterampilan tangan, koordinasi mata-tangan) kepekaan sentuhan, daya tahan dan daya refleks.

Kemampuan inti dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda.³²

3. Indikator Kecerdasan Kinesetik Anak Usia Dini

- a. Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam sekalipun sedang tidak enak badan, berjalan-jalan di kelas pada saat mengerjakan tugas di meja.
- b. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya, berani berayun, memanjat bola dunia, papan panjatan, melompat dengan kuat dan mendarat dengan tepat.
- c. Anak suka menyentuh-nyentuh benda yang baru dilihatnya, memegang-megang krayon yang baru dibeli, menyentuh tombol televisi, bermain dengan tuts pianika, memegang cat basa, sangat peka terhadap tekstur.

³² Tadkiroatun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan, Universitas Terbuka, 2014), hlm.6.3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- d. Anak terlibat dalam kegiatan fisik sepak bola, berenang, dan bersepeda.
- e. Anak unggul dalam kompetensi aktivitas fisik atau olahraga dilingkungan lembaga PAUD.
- f. Anak pandai menirukan gerakan-gerakan orang lain.
- g. Anak menikmati kegiatan bermain tanah atau pasir (usia 2-3 tahun), melukis dengan jari, kegiatan menanam, mengecat (usia 4-6 tahun).
- h. Anak relatif luwes saat berbicara karena menggunakan gerak tubuh sebagai pendukung.
- i. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya, tidak jatuh saat meniti titian, memiliki pijakan kaki yang lebih mantap.
- j. Anak memiliki ketahanan fisik yang baik, kuat berdiri satu kaki lebih lama dibandingkan teman sebayanya, lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik.³³

4. Cara Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik pada Anak Usia Dini

- a. Kemampuan koordinasi tubuh

Kemampuan ini dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan yang didasarkan pada kemampuan menyingkronkan berbagai gerakan, baik motorik kasar maupun motorik halus.

- b. Keseimbangan Tubuh

Kemampuan ini dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan yang didasarkan pada kemampuan tubuh untuk menyeimbangkan gaya dan rangsang.

³³ Ibid, hlm.6.7

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Keterampilan

Kemampuan ini dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan yang menekankan kemampuan menangani benda-benda, membuat bentuk tertentu.

d. Kekuatan Fisik

Kekuatan ini harus dirangsang dengan dilakukan secara matang, tidak melebihi kapasitas beban anak. Kegiatan yang disarankan untuk mengembangkan kekuatan fisik anak adalah panjat tali, meniti titian tali, bergelantung, dan jalan duduk.

e. Kelenturan Tubuh

Kelenturan dapat dirangsang melalui kegiatan yang indah, halus dan luwes. Kegiatan yang dirancang untuk mengembangkan kelenturan gerak tubuh anak adalah demonstrasi gerak, menirukan gerak, dan menciptakan gerak.

f. Kecepatan dan Ketangkasan Gerak

Inti dari komponen ini adalah latihan mematangkan gerakan sehingga dikuasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas.

g. Daya Tahan

Daya tahan dirangsang dengan kegiatan rutin yang berfungsi sebagai latihan.

h. Kepekaan Sentuhan

Kepekaan sentuhan dirangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin.³⁴

³⁶ Ibid, 6.12

© Hak cipta milik UIN Suska Riau Konsep Operasional

Konsep Operasional adalah konsep yang digunakan untuk memberikan batasan terhadap konsep teoritis. Hal ini diperlukan agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam penelitian pengaruh penerapan metode bermain peran disebut variabel X atau variabel yang mempengaruhi (*independent variabel*), sedangkan kecerdasan kinestetik anak disebut variabel Y atau variabel yang dipengaruhi (*dependent variabel*).

1. Indikator pada Pengaruh Metode Bermain Peran

- Menentukan siapa yang akan bermain.
- Guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan.
- Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain.
- Guru menyiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran.
- Guru membagikan tugas pada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan.
- Penilaian.

2. Indikator Kecerdasan Kinestetik

- Anak mampu mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh.
- Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh.
- Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan.
- Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik.
- Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- f. Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerakan sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas.
- g. Anak peka terhadap sentuhan yang dirangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternative (Ha) dan hipotesis nihil (Ho) sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh metode bermain peran dengan kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti, disamping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun persamaan penelitian saudari Sudarti Winarsih dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah sama-sama meningkatkan kecerdasan kinestetik. Sedangkan perbedaanya terletak pada metode, penulis menggunakan metode bermain peran, sedangkan saudari Sudarti Winarsih bermain kucing dan tikus.

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khotimatul Majidah S, yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Pada Kelompok B di RA Al-Ikhlas Medan”. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B di RA Al-Ikhlas Medan dengan jumlah 13 orang anak yang dilaksanakan pada semester II T.A 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas partisipatif. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari prasiklus, siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil observasi selama penelitian. Pada pra siklus 23.1%, siklus I meningkat menjadi 38,5% dan siklus II menjadi 84,6%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia dini pada kelompok B yang dilakukan melalui kegiatan menari.³⁵

Adapun persamaan penelitian Khotimatul Majidah S dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah sama-sama meningkatkan

³⁵ Khotimatul Mujidah S, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Pada Kelompok B di RA Al-Ikhlas Medan*, UINSU:2018. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kecerdasan kinestetik, sedangkan perbedaannya terletak pada metode, penulis menggunakan metode bermain peran, sedangkan saudara Khotimatul Majidah S melalui kegiatan menari.

2. Penelitian Denok Dwi Anggraini ini adalah untuk mengetahui proses pelaksanaan kegiatan bermain sirkuit dengan bola dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A di TK Al Muhajirin Malang dan mengetahui sejauh mana hasil peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain sirkuit dengan bola di kelompok A TK Al Muhajirin Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan yang mengacu pada model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 8 kali pertemuan/ tindakan. Analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola, dapat dibuktikan rata-rata skor kecerdasan kinestetik pra tindakan anak sebesar 32,81%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 37,44% sehingga menjadi 70,25%. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan sebesar 17,91% dari 70,25% menjadi 88,16%. Sehingga total peningkatan kecerdasan kinestetik anak mulai dari pra tindakan, siklus I sampai siklus II 32,81% yaitu 70,25% menjadi 88,16%.³⁶

³⁶ Jurnal PG- PAUD, *Trunojoyo*, Volume 2, Nomer 1, April 2015, hal 1-75

Adapun persamaan penelitian saudara Denok Dwi Anggraini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meningkatkan kecerdasan kinestetik. Perbedaannya terletak pada metode, penulis menggunakan metode bermain peran sedangkan Denok Dwi Anggraini menggunakan bermain sirkuit dengan bola.

3. Penelitian Joni, melihat bahwa pembelajaran gerak shalat belum begitu menjadi perhatian serius oleh para pengajar TK Al-Latif, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar sehingga ketuntasan belajar belum tercapai, sementara itu pembelajaran shalat pertama adalah pembelajaran gerak shalat bukan pembelajaran bacaan, hakekat metode role playing terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi melalui bermain peran, masih menurut Mulyasa, E, terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen model desain control group pre-test-post-test (Arikunto, S 2006:86). Model tersebut bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan data hasil nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada subjek yang sama. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut pre-test, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut post-test. Penelitian dilakukan dengan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kontrol. Hasil uji secara statistik terhadap keterampilan shalat dengan metode role playing pada anak TK saat pretest dengan posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p\text{-value} = 0,000 < 0,05$). Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada keterampilan shalat dengan metode role playing pada anak TK setelah mendapat perlakuan. Terdapat perubahan yang signifikan pada keterampilan melakukan gerak shalat melalui metode role playing, sehingga metode ini dapat digunakan dalam keterampilan melakukan gerak shalat di TK Al-latif Kecamatan Tambang adapun Permasalahan yang ditemukan Guru TK masih kaku dan mengalami kecanggungan dalam menerapkan metode role playing, siswa belum dapat memahami instruksi guru dengan benar dalam peran yang akan dimainkan oleh anak. Adapun yang menjadi rekomendasi sebagai berikut: Kepada Guru TK, bahwa dalam penerapan metode role playing harus melaksanakan semua tahapan penerapan sehingga akan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya, terutama dalam keterampilan melakukan gerak shalat.

Adapun persamaan penelitian saudara Joni dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran. Perbedaannya terletak pada, jika peneliti untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik sedangkan Joni gerak sholat.³⁷

³⁷ Homepage: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN> Vol. 1, No. 1, April 2018, Hal. 39-54



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Fatih Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru pada bulan Januari - Februari 2020.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen True Experimental Design (*pretest- posttes control group desig*). Penelitian merupakan kegiatan untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu dan bertujuan untuk memperoleh data yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal. Kuantitatif adalah data yang dilakukan dengan cara menggunakan rumus dan memakai angka.

Sedangkan eksperimen adalah proses pelaksanaan perlakuan dilakukan secara bertahap sampai penelitian ini berhasil. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan tertentu)³⁸. Prosedur penelitian dimulai dari tahap penyusunan rencana perlakuan, observasi awal, pelaksanaan perlakuan, dan observasi akhir. Instrumen yang digunakan untuk menilai kecerdasan kinestetik anak berupa tanda *check list* (✓) pada kategori belum berkembang sampai dengan berkembang sangat baik.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013, hlm.107

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa kriteria ketentuan penilaian adalah sebagai berikut:³⁹

76% - 100%	Tergolong Sangat Tinggi (BSB)
56% - 75%	Tergolong Tinggi (BSH)
41% - 55%	Tergolong Cukup (MB)
40% Kebawah	Tergolong Rendah (BB)

Keterangan⁴⁰ :

BSB	: Berkembang sangat baik
BSH	: Berkembang sesuai harapan
MB	: Mulai berkembang
BB	: Belum berkembang

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Rancangan penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan rancangan penelitian model pra eksperimen *pretest-posttest control group design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok dengan menggunakan kelas pembanding.⁴¹ Model desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

UIN SUSKA RIAU

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016, hlm.44

⁴⁰ Umama, *Ceklist Indikator Perkembangan Anak 0-6 Tahun*, Jakarta: Pusat Kurikulum Diknas, 2007, hlm.52-55

⁴¹ Burhan Nurgiyantoro, *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2015, hlm.194

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.1
Pretest-Posttest Control Group Design

Pretest	Treatment	Posttest
A1	X	A2
A3	-	A4

Keterangan:

A1 : Nilai *pretest* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan.

X : Perlakuan.

A2 : Nilai *posttest* kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan.

A3 : Nilai *pretest* kelas kontrol tanpa perlakuan.

A4 : Nilai *posttest* kelas kontrol tanpa perlakuan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan anak-anak RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru Kelompok B. Objek penelitian ini adalah Pengaruh Penerapan Metode Bermain peran terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu Bermain Peran (variabel X) dan Kecerdasan Kinestetik (variabel Y).

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴² Populasi juga merupakan dari keseluruhan subjek atau objek penelitian.

⁴² Sugiyono, *Op.Cit*, hlm.117

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarar mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diselidiki dan dianggap bisa mewakili keseluruhan populasi (jumlahnya lebih sedikit dari pada jumlah populasinya) ⁴³

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru, terdiri dari kelas B1 dan B2 yang berjumlah 20 orang anak. Karena populasi kurang dari 100 maka peneliti tidak mengambil sampel. Adapun kelas yang akan menjadi kelas kontrol B1 dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen.

Tabel III.2
Populasi dan Sampel

No	Kelas	Populasi
1.	B1	10
2.	B2	10
Jumlah		20

E. Data dan Instrument

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diambil langsung oleh responden. ⁴⁴

Tabel III.3
Kisi-kisi Instrumen Penerapan Metode Bermain Peran

Variabel	Indikator
Metode Bermain Peran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain 2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan saat bermain 3. Guru memilih tema yang akan dimainkan 4. Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan 5. Guru menentukan siapa yang akan bermain 6. Guru menyiapkan alat sebelum bermain 7. Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain 8. Guru memberikan penilaian pada anak

⁴³ <http://bellashabrina.wordpress.com/2013/12/02/254>

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2010, hlm.85

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Tabel III.4Variabel

a. Validitas Instrumen

instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.⁴⁵

Keterangan:

- | | |
|----------|------------------------------------|
| r | : Koefisien korelasi |
| $\sum x$ | : Jumlah skor item |
| $\sum y$ | : Jumlah skor total (seluruh item) |
| n | : Jumlah responden |

⁴⁵Riduwan, *Op. Cit*, hal. 97.

⁴⁶*Ibid.*, hal. 98.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Setelah setiap butir instrumen dihitung besarnya koefisien korelasi dengan skor totalnya, maka langkah selanjutnya yaitu mencari nilai t_{hitung} dengan rumus:⁴⁷

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t_{hitung} : Nilai t hitung

r : Koefisien korelasi hasil r hitung

n : Jumlah responden

Distribusi (tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$), dengan kaidah keputusan:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka butir soal tersebut valid.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka butir soal tersebut invalid.

Jika instrumen ini valid maka kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas butir soal pada tabel:⁴⁸

Tabel I11.5
Kriteria Validitas Instrumen

Besarnya r	Interpretasi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r \leq 0,79$	Tinggi
$0,40 \leq r \leq 0,59$	Cukup Tinggi
$0,20 \leq r \leq 0,39$	Rendah
$0,00 \leq r \leq 0,19$	Sangat Rendah

Berikut merupakan hasil validitas soal uji coba *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematis yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini :

⁴⁷Ibid.

⁴⁸Ibid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL III.6
HASIL KOEFISIEN KORELASI VALIDITAS INSTRUMEN

No. Item	R	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
1	0,8818	2,5824	1,782	Valid
2	1,020	15,850	1,782	Valid
3	0,6924	3,3276	1,782	Valid
4	1,020	15,895	1,782	Valid
5	0,7209	3,4690	1,782	Valid
6	0,5127	2,0980	1,782	Valid
7	0,6924	3,3276	1,782	Valid

Berdasarkan tabel III.4 dapat disimpulkan bahwa soal semua valid. Soal-soal yang valid dipilih 7 buah untuk dijadikan sebagai instrument penelitian. untuk lebih jelas dapat dilihat pada **lampiran 4.**

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan atau ketelitian suatu alat evaluasi, sejauh mana tes atau alat tersebut dapat dipercaya kebenarannya. Adapun teknik untuk mengetahui reliabilitas suatu tes dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *alpha cronbach*.⁴⁹ Metode *alpha cronbach* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya butir instrumen bentuk uraian dan pertanyaan. Karena butir instrumen bentuk uraian dan pertanyaan yang dipakai adalah *alpha cronbach*. Proses perhitungannya adalah sebagai berikut:⁵⁰

⁴⁹*Ibid*, hal.115.

⁵⁰*Ibid*, hal.115-116.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Menghitung varians skor setiap butir instrumen dengan rumus:

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

- b) Mencari jumlah varians skor item secara keseluruhan dengan menggunakan rumus berikut

$$\sum S_i = S_1 + S_2 + S_3 + \dots, S_n$$

- c) Menghitung varians total (S_t) dengan menggunakan rumus berikut:

$$S_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

- d) Mencari koefisien reliabilitas tes dengan menggunakan rumus alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right)$$

Keterangan:

S_i	: Varians skor tiap-tiap item
$\sum X_i^2$: Jumlah kuadrat item X_i
$(\sum X_i)^2$: Jumlah item X_i dikuadratkan
N	: Jumlah responden
$\sum S_t$: Jumlah varians semua item
S_t	: Varian total
$\sum X_t^2$: Jumlah kuadrat X total
$(\sum X_t)^2$: Jumlah item Xtotal dikuadratkan
r_{11}	: Koefisien reliabilitas tes

Untuk mengetahui apakah suatu tes memiliki reliabilitas tinggi, sedang atau rendah dapat dilihat dari nilai koefisien

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

reliabilitasnya. Setelah mendapat nilai r_{11} , bandingkan r_{11} dengan r_{tabel} . Dengan kaidah keputusan sebagai berikut:

Jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, berarti Reliabel

Jika $r_{11} \leq r_{\text{tabel}}$, berarti Tidak Reliabel.

Proporsi reliabilitas tes dapat dilihat pada tabel III.6.⁵¹

TABEL III.7
PROPORSI RELIABILITAS TEST

Reliabilitas Tes	Evaluasi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Hasil uji reliabilitas untuk uji coba butir instrumen perkembangan berbicara anak memiliki koefisien r_{11} yang sebesar 0,8148 berada pada interval $0,80 < r_{11} \leq 1,00$. maka butir instrumen uji coba memiliki korelasi yang sangat tinggi atau interpretasi reliabilitasnya tetap atau baik. Secara rinci perhitungan reliabilitas ini dapat dilihat pada lampiran.

G Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini berlokasi di RA Al-Fatih untuk memperoleh data dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sebagai berikut :

⁵¹Mas'ud Zein dan Darto, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Pekanbaru: Pusaka Riau, 2012), hal. 83.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Pengamatan dan Observasi

Metode pengamatan atau observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku kegiatan, peristiwa, waktu, tujuan dan perasaan.⁵²

Teknik ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan anak dengan cara pengamatan langsung di lokasi penelitian yaitu di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru. Observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang mengamati kecerdasan kinestetik anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan metode bermain peran.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan dan pengambilan gambar maupun rekaman terhadap objek yang diteliti. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kegiatan pembelajaran melalui foto.⁵³

Data yang diperoleh pada teknik penelitian ini adalah berupa foto-foto-foto dan arsip-arsip yang berkaitan dengan penelitian.

Hak Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis *uji-t*. Untuk melihat apakah ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak sebelum dan sesudah diberi

⁵² Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV Alfabeta, 2005), hlm.69

⁵³ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2012,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perlakuan. Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus *uji-t* digunakan untuk menguji signifkasikan perbedaan mean, sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = varian sampel kelas kontrol

S_1^2 = varian sampel eksperimen

S_2^2 = varian sampel kelas kontrol

n_1 = jumlah responden kelas eksperimen

n_2 = jumlah responden kelas kontrol⁵⁴

⁵⁴ Burhan Nurgianto, dkk, *Op.Cit*, hlm.194



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Adapun yang dapat disimpulkan dari hasil ini adalah metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru dinyatakan telah berhasil dengan baik. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru bahwa data pada perbandingan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t maka diperoleh $t_{hitung} = 39,469$ dan $Sig. (2-tailed) = 0.000$. Karena $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh metode bermain peran sebelum dan sesudah terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru sebesar 85,50%.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian di RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru, pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak, berikut merupakan saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu:

1. Bagi RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru, sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru terkait dengan judul tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bagi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), sebagai bahan informasi dan dapat menjadi bahan bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang anak usia dini.
3. Bagi Fakultas, sebagai literatur atau bahan referensi khususnya bagi Mahasiswa/i yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.
4. Bagi peneliti, sebagai syarat dalam menyelesaikan perkuliahan pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan sebagai persyaratan kelulusan Strata 1 (S1) untuk mendapatkan gelar S.Pd.
5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi jika variabel dan instrumen yang berbeda



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Asbar, Aldiansyah, *Kontribusi Kecerdasan Kinestetik, Motor Ability Dan motivasi Dengan Keterampilan bermain Bola Basket*, Jurnal Sport Pedagogy Vol. 5. No. 1. April 2015.
- Aggraini, Denok Dwi, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola*, Jurnal Pg- - Paud Trunojoyo, Volume 2, Nomor 1, April 2015
- Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016
- Armstrong, Thomas, *Kecerdasan Multiple di Dalam Kelas*, (Jakarta Barat:2009),
- Diana , R.Rachmy, *Setiap Anak Cerdas! Setiap Anak Kreatif! Menghidupkan Keberbakatan dan Kreativitas Anak*, Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro Vol.3 No.30, Maret 2019
- Ermita, Nevi, *Penerapan Metode bermain peran untuk meningkatkan Bahasa pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung*, tahun,2018
- Gunarti, Winda, Dkk, *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta:Universitas Terbuka,2010)
- Hildayani, Rini, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2011)
- <http://bellashabrina.wordpress.com/2013/12/02/254>
- <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.
- <http://yosiaabdiantindaon.Blogspot.co.id/2012/11/pengertian-pengaruh diakses2019/03/28>
- Kurnia, Rita, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru:Cendikia Insani.,2011)
- Moelichatoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Renika Cipta, 2004)
- Mhammad, As'adi, *Panduan Prakis Stimulas Otak Anak*, (Jogyakarta,2010)
- Mujidah, Khotimatul S, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Pada Kelompok B di RA Al-Ikhlas Medan*, UINSU:2018
- Mulyasa, *Managemen Paud*.Bandung.PT Remaja Rosdakarya,2012

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta dilindungi undang-undang
UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarung mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarung mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Musfiroh, Tadkiroatun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan, Universitas Terbuka, 2014)
- Mutiha, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010)
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana Pustaka Media Group, 2012
- Nurdiyantoro, Burhan, *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2015
- Paulima, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV Alfabeta, 2005),
- Prestowo, Andi, *pengembangan Bahas Ajar Tematik*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013)
- Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta, 2011, Kencana
- Rahmawati, Yeni, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*, (Jakarta: Kencana 2011)
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008)
- Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2010)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2010
- Sujiono, Yuliani Nuraini dan Sujiono, Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010)
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka, 2011.
- Syady dan Ulfah, Maulidya, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)
- Umama, *Ceklist Indikator Perkembangan Anak 0-6 Tahun*, Jakarta: Pusat Kurikulum Diknas, 2007
- Winataputra Dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011)
- Yumi, Muhammad dan Ibrahim, Nurdin, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*, Jakarta: Kencana, 2013



Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL X

Observasi Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Di TKIT Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru

	Indikator	Skala Nilai				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain					
2	Guru membicarakan alat alat yang akan digunakan saat bermain					
3	Guru memilih tema yang akan dimainkan					
4	Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan					
5	Guru menentukan siapa yang akan bermain					
6	Guru menyiapkan alat sebelum bermain					
	Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain					
	Guru memberikan penilaian pada anak					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

PEDOMAN OBSERVASI VARIABEL Y

Observasi Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Di TKIT Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagi gerakan tubuh				
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik				
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf Anak

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Mengkoordinasi gerakan tubuh	Anak belum mampu mengkoordinasikan tubuh.	Anak mulai mampu mengkoordinasikan tubuh.	Anak mampu mengkoordinasikan tubuh.	Anak sudah mampu mengkoordinasikan tubuh.
2	Kemampuan menyeimbangkan tubuh	Anak belum mampu menyeimbangkan tubuh.	Anak mulai mampu menyeimbangkan tubuh.	Anak mampu menyeimbangkan tubuh.	Anak sudah mampu menyeimbangkan tubuh.
3	Memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	Anak belum mampu memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan.	Anak mulai mampu memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan.	Anak mampu memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan.	Anak sudah mampu memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan.
4	Mampu mengembangkan kekuatan fisik	Anak belum mampu mengembangkan kekuatan fisik.	Anak mulai mampu mengembangkan kekuatan fisik.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik.	Anak sudah mampu mengembangkan kekuatan fisik.
5	Mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	Anak belum mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh.	Anak mulai mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh.	Anak sudah mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh.
6	Mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerakan sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	Anak belum mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerakan sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas.	Anak mulai mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerakan sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerakan sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas.	Anak sudah mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerakan sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Peka terhadap sentuhan yang dirangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering dan panas-dingin	Anak belum mampu peka terhadap sentuhan yang dirangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering dan panas-dingin.	Anak mulai mampu peka terhadap sentuhan yang dirangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering dan panas-dingin.	Anak mampu peka terhadap sentuhan yang dirangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering dan panas-dingin.	Anak sudah mampu peka terhadap sentuhan yang dirangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering dan panas-dingin.
---	---	---	---	---

Sumber : Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

Berkembang Sangat Baik

: Diberikan skor 4, apabila anak melakukan semua kegiatan yang diberikan oleh guru secara keseluruhan dengan baik dan benar.

Berkembang Sesuai Harapan

: Diberikan skor 3, apabila anak telah mampu melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru dengan benar.

Mulai Berkembang

: Diberikan skor 2, apabila anak mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru akan tetapi anak belum melakukan kegiatan dengan benar.

Belum Berkembang

: Diberikan skor 1, apabila anak belum mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru secara keseluruhan.



Lampiran 3

RELIABILITAS BUTIR INSTRUMEN UJI COBA

indikator							skor total	skor total	kuadrat skor
1	2	3	4	5	6	7			
2	1	2	2	2	2	1	12	144	
3	1	3	2	1	1	2	13	169	
2	2	2	1	3	1	1	12	144	
2	1	1	1	1	2	1	9	81	
1	2	2	2	3	1	2	13	169	
1	2	1	1	2	1	3	11	121	
2	1	2	2	1	2	1	11	121	
2	2	2	2	1	1	2	12	144	
2	2	1	1	2	1	2	11	121	
1	2	1	1	2	3	2	12	144	
2	1	2	2	3	1	1	12	144	
2	2	2	2	2	1	3	14	196	
3	1	1	2	2	2	1	12	144	
4	1	2	1	3	2	2	13	169	
26	22	24	22	28	21	24	154	1842	
676	484	576	484	784	441	576			

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengaitkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Langkah 1

Menghitung varians skor tiap item soal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

$$S_1 = \frac{(54) - \frac{(26)^2}{14}}{14} = 0,428$$

$$S_2 = \frac{(38) - \frac{(22)^2}{14}}{14} = 0,2857$$

$$S_3 = \frac{(46) - \frac{(24)^2}{14}}{14} = 0,357$$

$$S_4 = \frac{(38) - \frac{(22)^2}{14}}{14} = 0,2857$$

$$S_5 = \frac{(64) - \frac{(28)^2}{14}}{14} = 0,4285$$

$$S_6 = \frac{(37) - \frac{(21)^2}{14}}{14} = 0,3928$$

$$S_7 = \frac{(46) - \frac{(24)^2}{14}}{14} = 0,357$$

Langkah 2

Menjumlahkan varians semua instrumen sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \sum S_i &= S_1 + S_2 + S_3 + S_4 + S_5 + S_6 + S_7 \\ &= 0,428 + 0,2857 + 0,357 + 0,2857 + 0,4285 + 0,3928 + 0,357 \\ &= 2,537 \end{aligned}$$

Langkah 3

Menghitung varians total sebagai berikut.

$$\begin{aligned} S_t &= \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{1842 - \frac{(154)^2}{14}}{14} = 10,571 \end{aligned}$$

Langkah 4

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Menghitung reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{St} \right) \\
 &= \left(\frac{14}{14-1} \right) \left(1 - \frac{2,537}{10,547} \right) \\
 &= 0,8184
 \end{aligned}$$

Langkah 5

Berdasarkan ketentuan $df = N - 2 = 14 - 2 = 12$, sehingga diperoleh r_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 0,4575. Dengan demikian $r_{11} = 0,81814 > r_{tabel} = 0,4575$. Jadi kesimpulannya adalah Instrumen ini dikatakan **reliabel**.



Lampiran 4

VALIDITAS UJI COBA BUTIR INSTRUMEN

BUTIR INSTRUMEN NO. 1

SISWA	X	Y	Xy	X ²	Y ²
S1	2	12	24	4	144
S2	3	13	39	9	169
S3	2	12	24	4	144
S4	2	9	18	4	81
S5	1	13	13	1	169
S6	1	11	11	1	121
S7	2	11	22	4	121
S8	2	12	24	4	144
S9	2	11	22	4	121
S10	1	12	12	1	144
S11	2	12	24	4	144
S12	2	14	28	4	196
S13	3	12	36	9	144
S14	1	13	13	1	169
JUMLAH	26	154	310	54	1824

Keterangan : X = Skor siswa pada soal nomor 1

Y = Total skor siswa

- Langkah 1
Menghitung harga korelasi skor butir instrumen dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Perhitungan validitas butir instrumen no 1.

$$r_{hitung} = \frac{14 \cdot 310 - (26)(154)}{\sqrt{[(14 \cdot 54) - (26)^2][14 \cdot 1824 - ((154)^2)]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{4340 - 4004}{\sqrt{[756 - 676][25536 - 23716]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{336}{381}$$

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{hitung} = 0,8818$$

Langkah 2

Menghitung harga t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Harga t_{hitung} untuk butir instrumen nomor 1.

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{0,8818\sqrt{14-2}}{\sqrt{1-(0,8818)^2}} \\ &= \frac{3,054}{0,4716} \\ &= 2,5824 \end{aligned}$$

Harga t_{tabel} untuk db = 14 - 2 = 12 dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,782

$t_{hitung} = 2,5824 > t_{tabel} = 1,782$, maka butir instrumen nomor 1 **valid**.



BUTIR INSTRUMEN NO. 2

SISWA	X	Y	Xy	X ²	Y ²
S1	1	12	12	1	144
S2	1	13	13	1	169
S3	2	12	24	4	144
S4	1	9	9	1	81
S5	2	13	26	4	169
S6	2	11	22	4	121
S7	1	11	11	1	121
S8	2	12	24	4	144
S9	2	11	22	4	121
S10	2	12	24	4	144
S11	1	12	12	1	144
S12	2	14	28	4	196
S13	1	12	12	1	144
S14	2	13	26	4	169
JUMLAH	22	154	265	38	1842

Keterangan : X = Skor siswa pada Instrumen nomor 2

Y = Total skor siswa

Langkah 1

Menghitung harga korelasi skor butir Instrumen dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Perhitungan validitas butir soal no 2.

$$r_{hitung} = \frac{14 \cdot 265 - (22)(154)}{\sqrt{[(14 \cdot 38) - (22)^2][14 \cdot 1842 - (154)^2]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{3710 - 3388}{\sqrt{[532 - 484][25788 - 23716]}}$$

$$r_{hitung} = \frac{322}{315}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{hitung} = 1,020$$

Langkah 2

Menghitung harga t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Harga t_{hitung} untuk Instrumen nomor 2.

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{1,020\sqrt{14-2}}{\sqrt{1-(1,020)^2}} \\ &= \frac{3,5330}{0,2009} \\ &= 15,850 \end{aligned}$$

Harga t_{tabel} untuk db = $14 - 2 = 12$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 1,782

$t_{hitung} = 15,850 > t_{tabel} = 1,782$, maka butir Instrumen nomor **2 valid**.

Dengan melakukan perhitungan yang sama untuk soal nomor 3 sampai dengan nomor 7, maka diperoleh hasil sebagai berikut :

Data Skor Hasil Validitas Soal Uji Coba

No. Item	R	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
1	0,8818	2,5824	1,782	Valid
2	1,020	15,850	1,782	Valid
3	0,6924	3,3276	1,782	Valid
4	1,020	15,895	1,782	Valid
5	0,7209	3,4690	1,782	Valid
6	0,5127	2,0980	1,782	Valid
7	0,6924	3,3276	1,782	Valid



Lampiran 5

**DATA PRETEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL KECERDASAN KINESTETIK
ANAK DI TKIT AL-FATIH SUNGAI SIBAM PEKANBARU**

DATA PRETEST KELAS EKSPERIMEN

NAMA	INDIKATOR								Xmax	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	X			
Subyek 1	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 2	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 3	1	1	2	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 4	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 5	1	1	1	1	2	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 6	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 7	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 8	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 9	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 10	1	2	1	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Jumlah	10	11	11	10	11	10	10	73	280	260,5	
Skor ideal	40	40	40	40	40	40	40				
%	25	27,5	27,5	25	27,5	25	25	182			
Kreteria	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB				
Rata – rata										26,05	BB

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN SUSKA RIAU.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© 2019 by UIN SUSKA RIAU
State Islamic University of Sultan Hassanudin

State Islamic University of Sultan Hassanudin

DATA PRETEST KELAS KONTROL											
NAMA	INDIKATOR								Xmax	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	X			
Subyek 1	1	2	1	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 2	2	1	1	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 3	1	1	1	2	1	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 4	1	1	1	1	1	1	1	7	28	25	BB
Subyek 5	1	1	2	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 6	1	1	1	1	2	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 7	2	1	1	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 8	1	1	2	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Subyek 9	1	1	1	1	1	1	2	8	28	28,5	BB
Subyek 10	2	1	1	1	1	1	1	8	28	28,5	BB
Jumlah	13	11	12	11	11	10	11	79	280	281,5	
Skor ideal	40	40	40	40	40	40	40				
%	32,5	27,5	30	27,5	27,5	25	27,5	197,5			
Kreteria	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB				
Rata – rata										28,15	BB

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah



Lampiran 6

DATA TREATMENT PERTAMA KELAS EKSPERIMEN
PADA GURU DI TKIT AL-FATIH PEKANBARU

Indikator	Skala Nilai				Jumlah Skor
	1	2	3	4	
Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain	✓				1
Guru membicarakan alat alat yang akan digunakan saat bermain	✓				1
Guru memilih tema yang akan dimainkan	✓				1
Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan	✓				1
Guru menentukan siapa yang akan bermain	✓				1
Guru menyiapkan alat sebelum bermain	✓				1
Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain	✓				1
Guru memberi penilaian pada anak		✓			2
Jumlah	9				
Presentasi	28,1 %				
Kategori	Kurang Baik				

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tan

DATA TREATMENT KEDUA KELAS EKSPERIMEN PADA GURU DI TKIT AL-FATIH PEKANBARU

No	Indikator	Skala Nilai				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain			✓		3
2	Guru membicarakan alat alat yang akan digunakan saat bermain		✓			2
3	Guru memilih tema yang akan dimainkan		✓			2
4	Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan		✓			2
5	Guru menentukan siapa yang akan bermain		✓			2
6	Guru menyiapkan alat sebelum bermain		✓			2
7	Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain		✓			2
8	Guru memberi penilaian pada anak			✓		3
Jumlah		18				
Presentasi		56,2 %				
Kategori		Cukup Baik				

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Hassanudin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

DATA TREATMENT KETIGA KELAS EKSPERIMEN PADA GURU DI TKIT AL-FATIH PEKANBARU

Indikator	Skala Nilai				Jumlah Skor
	1	2	3	4	
1 Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain				✓	4
2 Guru membicarakan alat alat yang akan digunakan saat bermain			✓		3
3 Guru memilih tema yang akan dimainkan				✓	4
4 Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan			✓		3
5 Guru menentukan siapa yang akan bermain			✓		3
6 Guru menyiapkan alat sebelum bermain			✓		3
7 Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain			✓		3
8 Guru memberi penilaian pada anak				✓	4
Jumlah	27				
Presentasi	84,3 %				
Kategori	Amat Baik				

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

DATA TREATMENT KEEMPAT KELAS EKSPERIMEN
PADA GURU DI TKIT AL-FATIH PEKANBARU

	Indikator	Skala Nilai				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain				✓	4
2	Guru membicarakan alat alat yang akan digunakan saat bermain				✓	4
3	Guru memilih tema yang akan dimainkan				✓	4
4	Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan				✓	4
5	Guru menentukan siapa yang akan bermain				✓	4
6	Guru menyiapkan alat sebelum bermain				✓	4
7	Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain				✓	4
8	Guru memberi penilaian pada anak				✓	4
Jumlah		32				
Presentasi		100 %				
Kategori		Amat Baik				

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah

Lampiran 7

DATA POSTTEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL KECERDASAN KINESTETIK ANAK DI TKIT AL-FATIH SUNGAI SIBAM PEKANBARU

[illegible]

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap melanggar hak cipta atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

DATA PROTTEST KELAS KONTROL											
NAMA	INDIKATOR								Xmax	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	X			
Subyek 1	2	2	3	2	2	2	2	15	28	53,5	MB
Subyek 2	2	3	2	2	2	2	2	15	28	53,5	MB
Subyek 3	3	2	2	2	3	3	2	17	28	60,7	BSH
Subyek 4	2	2	2	2	2	2	2	14	28	50	MB
Subyek 5	3	3	2	2	2	3	3	18	28	64,2	BSH
Subyek 6	2	2	3	2	3	2	2	16	28	57,1	BSH
Subyek 7	3	2	2	2	2	2	2	14	28	50	MB
Subyek 8	3	2	3	2	2	3	2	17	28	60,7	BSH
Subyek 9	2	2	2	2	3	2	2	15	28	53,5	MB
Subyek 10	3	2	2	2	2	2	2	15	28	53,5	MB
Jumlah	25	22	23	20	23	23	21	157	280	557,1	
Skor ideal	40	40	40	40	40	40	40				
%	62,5	55	57,5	50	57,5	57,5	52,5	392,5			
Kreteria	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB				
Rata – rata										55,71	MB

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjannah



Lampiran 8

REKAPITULASI KEMAMPUAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK DI TKIT AL-FATIH SUNGAI SIBAM PEKANBARU

No	SUBJEK	SKOR <i>PRETEST</i>		SKOR <i>POSTTEST</i>	
		EKSPERIMENT	KONTROL	EKSPERIMENT	KONTROL
1.	SUBJEK 1	7	8	24	15
2.	SUBJEK 2	7	8	23	15
3.	SUBJEK 3	8	8	25	17
4.	SUBJEK 4	7	7	24	14
5.	SUBJEK 5	8	8	28	18
6.	SUBJEK 6	7	8	26	16
7.	SUBJEK 7	7	8	23	14
8.	SUBJEK 8	7	8	26	17
9.	SUBJEK 9	7	8	24	15
10.	SUBJEK 10	8	8	27	15
	JUMLAH	73	79	250	157
	RATA-RATA	$73:10= 7,3$	$79:10 = 7,9$	$250:10 = 25$	$157:10 = 15,7$

Peneliti

Kurnia Hindun Nurjnnah

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 9

Pengolahan Data *Pretest* Eksperimen Dan Kontrol dan *Posttest* Eksperimen dan Kontrol.

Tabel Pengolahan Data *Pretest* Eksperimen dan *Pretest* Kontrol

No	X ₁	\bar{X}_1	X ₁ - \bar{X}_1	(X ₁ - \bar{X}_1) ²	X ₂	\bar{X}_2	X ₂ - \bar{X}_2	(X ₂ - \bar{X}_2) ²
1	7	7,3	0,3	0,09	8	7,9	0,1	0,01
2	7	7,3	0,3	0,09	8	7,9	0,1	0,01
3	8	7,3	0,7	0,49	8	7,9	0,1	0,01
4	7	7,3	0,3	0,09	7	7,9	-0,9	0,81
5	8	7,3	0,7	0,49	8	7,9	0,1	0,01
6	7	7,3	0,3	0,09	8	7,9	0,1	0,01
7	7	7,3	0,3	0,09	8	7,9	0,1	0,01
8	7	7,3	0,3	0,09	8	7,9	0,1	0,01
9	7	7,3	0,3	0,09	8	7,9	0,1	0,01
10	8	7,3	0,7	0,49	8	7,9	0,1	0,01
	73			2,1	79			0,9

$$S_1^2 = \frac{(X_1 - \bar{X}_1)^2}{n - 1}$$

$$= \frac{2,1}{10 - 1}$$

$$= \frac{2,1}{9}$$

$$= 0,233$$

$$S_2^2 = \frac{(X_2 - \bar{X}_2)^2}{n - 1}$$

$$= \frac{0,9}{10 - 1}$$

$$= \frac{0,9}{9}$$

$$= 0,1$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$= \frac{7,3 - 7,9}{\sqrt{\frac{0,233}{10} + \frac{0,1}{10}}}$$

$$= \frac{-0,6}{\sqrt{0,0233 + 0,1}}$$

$$= \frac{-0,6}{0,1233}$$

$$= -4,878$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 10

Tabel Pengolahan Data *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol

No	X ₁	\bar{X}_1	X ₁ - \bar{X}_1	(X ₁ - \bar{X}_1) ²	X ₂	\bar{X}_2	X ₂ - \bar{X}_2	(X ₂ - \bar{X}_2) ²
1	24	25	-1	-1	15	15,7	-0,7	-0,49
2	23	25	-2	-4	15	15,7	-0,7	-0,49
3	25	25	0	0	17	15,7	1,3	1,69
4	24	25	-1	-1	14	15,7	-1,7	-2,89
5	28	25	3	9	18	15,7	2,3	5,29
6	26	25	1	1	16	15,7	0,3	0,09
7	23	25	-2	-4	14	15,7	-1,7	-2,89
8	26	25	1	1	17	15,7	1,3	1,69
9	24	25	-1	-1	15	15,7	-0,7	-0,49
10	27	25	2	4	15	15,7	-0,7	-0,49
	250			4	157			1,02

$$S_1^2 = \frac{(X_1 - \bar{X}_1)^2}{n - 1}$$

$$= \frac{4}{10 - 1}$$

$$= \frac{4}{9}$$

$$= 0,444$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$= \frac{25 - 15,7}{\sqrt{\frac{4}{10} + \frac{0,113}{10}}}$$

$$= \frac{9,3}{\sqrt{0,4 + 0,113}}$$

$$= \frac{9,3}{\sqrt{0,513}}$$

$$= \frac{9,3}{0,716}$$

$$= 13,11$$

$$= 13,11$$

$$S_2^2 = \frac{(X_2 - \bar{X}_2)^2}{n - 1}$$

$$= \frac{1,02}{10 - 1}$$

$$= \frac{1,02}{9}$$

$$= 0,113$$

UIN SUSKA RIAU

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 11

Uji linearitas

ANOVA Tabel

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kontrol * Eksperimen	Between Groups	(Combined)	16.000	4	4.000	2.000	.233
		Linearity	13.720	1	13.720	6.860	.047
		Deviation from Linearity	2.280	3	.760	.380	.772
	Within Groups		10.000	5	2.000		
	Total		26.000	9			

Uji homogenitas

	Eksperimen	Kontrol
Chi-Square	2.000 ^a	3.000 ^b
Df	5	4
Asymp. Sig.	.849	.558

Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		10	10
Normal Parameters ^a	Mean	25.00	15.60
	Std. Deviation	1.700	1.350
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.222	.272
	Positive	.222	.272
	Negative	-.122	-.150
Kolmogorov-Smirnov Z		.702	.859
Asymp. Sig. (2-tailed)		.709	.452
a. Test distribution is Normal.			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 12

Uji hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kontrol_Pretest - Kontrol_Posttest	-7.700	1.252	.396	-8.595	-6.805	-19.454	9	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Eksperimen_Pretest - Eksperimen_Posttest	-17.700	1.418	.448	-18.714	-16.686	-39.469	9	.000

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Lampiran 13

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AL- FATIH

Semester/Bulan/Minggu : II / 2 / 1
 Hari/Tanggal : Senin, 10 Februari 2020
 Kelompok/Usia : B / 5-6
 Tema/Sub tema : Pekerjaan / Dokter

Materi dan Tujuan :

1. Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
2. Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik (Bahasa)
3. Menceritakan tentang pekerjaan (Bahasa)
4. Mengetahui macam-macam pekerjaan (Kognitif)
5. Bangga menunjukkan hasil karya (Sosem)

Alat dan Bahan :

1. Peralatan dokter
2. Buku

A. PEMBUKAAN + (30 Menit)

1. Mengucapkan salam dan do'a
2. Tepuk dan lagu pembuka
3. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema dokter
4. Mengenal kegiatan dan aturan yang di gunakan

B. INTI

1. Guru memperlihatkan alat-alat dokter
2. Guru menyebutkan nama-nama alat-alat dokter
3. Guru menyebutkan fungsi dari alat-alat dokter
4. Guru mengajak anak untuk bermain peran dokter

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

PENUTUP

5. Anak bermain peran dokter sesuai dengan peran yang telah diberikan oleh guru

1. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
2. Berdiskusi tentang apa yang sudah dilaksanakan pada hari ini
3. Berdiskusi kegiatan mana yang paling disukai hari ini
4. Bercerita pendek yang berisi pesan
5. Informasi kegiatan esok hari
6. Berdiskusi tentang belajar

Mengetahui,

Kepala RA Al-Fatih

Peneliti

YOSI NOFRI ZARNI, S.Pd

KURNIA HINDUN NURJANNAH

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AL- FATIH

Semester/Bulan/Minggu : II /2 /1
 Hari/Tanggal : Selasa, 11 Februari 2020
 Kelompok/Usia : B / 5-6
 Tema/Sub tema : Pekerjaan / Polisi

Materi dan Tujuan :

6. Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
7. Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik (Bahasa)
8. Menceritakan tentang pekerjaan (Bahasa)
9. Mengetahui macam-macam pekerjaan (Kognitif)
10. Bangga menunjukkan hasil karya (Sosem)

Alat dan Bahan :

3. Pistol
4. Mobil-mobilan
5. Uang mainan

PEMBUKAAN + (30 Menit)

5. Mengucapkan salam dan do'a
6. Tepuk dan lagu pembuka
7. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema polisi
8. Mengenal kegiatan dan aturan yang di gunakan

INTI

6. Guru memperlihatkan pekerjaan polisi
7. Guru menyebutkan nama-nama alat-alat polisi
8. Guru menyebutkan fungsi dari alat-alat polisi
9. Guru mengajak anak untuk bermain peran polisi

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

F. PENUTUP

10. Anak bermain peran polisi sesuai dengan peran yang telah diberikan oleh guru

7. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
8. Berdiskusi tentang apa yang sudah dilaksanakan pada hari ini
9. Berdiskusi kegiatan mana yang paling disukai hari ini
10. Bercerita pendek yang berisi pesan
11. Informasi kegiatan esok hari
12. Berdo'a sesudah belajar

Mengetahui,

Kepala RA Al-Fatih

Peneliti

YOSI NOFRI ZARNI, S.Pd

KURNIA HINDUN NURJANNAH

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AL- FATIH

Semester/Bulan/Minggu : II /2/1
 Hari/Tanggal : Rabu,12 Februari 2020
 Kelompok/Usia : B / 5-6
 Tema/Sub tema : Pekerjaan / Guru

Materi dan Tujuan :

- Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
- Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik (Bahasa)
- Menceritakan tentang pekerjaan (Bahasa)
- Mengetahui macam-macam pekerjaan (Kognitif)
- Bangga menunjukkan hasil karya (Sosem)

Alat dan Bahan :

- Buku
- Spidol
- Pensil/pena

PEMBUKAAN + (30 Menit)

- Mengucapkan salam dan do'a
- Tepuk dan lagu pembuka
- Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema guru
- Mengenal kegiatan dan aturan yang di gunakan

INTI

- Guru memperlihatkan pekerjaan guru
- Guru menyebutkan benda dan alat yang di pakai guru
- Guru menyebutkan fungsi dari benda dan alat yang dipakai guru
- Guru mengajak anak untuk bermain peran sebagai guru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

I. PENUTUP

15. Anak bermain peran sebagai guru sesuai dengan peran yang telah di berikan oleh guru

13. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
14. Berdiskusi tentang apa yang sudah dilaksanakan pada hari ini
15. Berdiskusi kegiatan mana yang paling disukai hari ini
16. Bercerita pendek yang berisi pesan
17. Informasi kegiatan esok hari
18. Berdo'a ssudah belajar

Mengetahui,

Kepala RA Al-Fatih

Peneliti

YOSI NOFRI ZARNI, S,Pd

KURNIA HINDUN NURJANNAH

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TKIT AL- FATIH

Semester/Bulan/Minggu : II /2/1
 Hari/Tanggal : Kamis, 13 Februari 2020
 Kelompok/Usia : B / 5-6
 Tema/Sub tema : Pekerjaan / Pedagang

Materi dan Tujuan :

16. Do'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (NAM)
17. Menjawab pertanyaan dengan sopan dan baik (Bahasa)
18. Menceritakan tentang pekerjaan (Bahasa)
19. Mengetahui macam-macam pekerjaan (Kognitif)
20. Bangga menunjukkan hasil karya (Sosem)

Alat dan Bahan :

6. Sayuran
7. Duit mainan
8. Plastik

J. PEMBUKAAN + (30 Menit)

13. Mengucapkan salam dan do'a
14. Tepuk dan lagu pembuka
15. Mengaitkan pertanyaan pembuka dengan sub tema pedagang
16. Mengenal kegiatan dan aturan yang di gunakan

K. INTI

16. Guru memperlihatkan pekerjaan pedagang
17. Guru menyebutkan nama-nama sayuran yang dijual oleh pedagang
18. Guru menyebutkan manfaat dari sayuran yang dijual pedagang
19. Guru mengajak anak untuk bermain peran sebagai pedagang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

L PENUTUP

20. Anak bermain peran sebagai pedagang sesuai dengan peran yang telah di berikan oleh guru

19. Menanyakan perasaan anak selama hari ini
20. Berdiskusi tentang apa yang sudah dilaksanakan pada hari ini
21. Berdiskusi kegiatan mana yang paling disukai hari ini
22. Bercerita pendek yang berisi pesan
23. Informasi kegiatan esok hari
24. Berdo'a ssudah belajar

Mengetahui,

Kepala RA Al-Fatih

Peneliti

YOSI NOFRI ZARNI, S,Pd

KURNIA HINDUN NURJANNAH

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 14

**Lembar Observasi *Preetest* terhadap Penerapan Metode Bermain Peran
(Variabel X)**

Pertemuan ke : 1 (satu)
 Hari/Tanggal : Senin/ 10 Februari 2020
 Pelaksana : Guru
 Observer : Kurnia Hindun Nurjannah

No	Indikator	Skala Nilai				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain	✓				1
2	Guru membicarakan alat alat yang akan digunakan saat bermain	✓				1
3	Guru memilih tema yang akan dimainkan	✓				1
4	Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan	✓				1
5	Guru menentukan siapa yang akan bermain	✓				1
6	Guru menyiapkan alat sebelum bermain	✓				1
7	Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain	✓				1
8	Guru memberi penilaian pada anak		✓			2
Jumlah		9				
Presentasi		28,1 %				
Kategori		Kurang Baik				

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Lembar Observasi *Preetest* terhadap Penerapan Metode Bermain Peran
(Variabel X)**

Pertemuan ke : 4 (Empat)
 Hari/Tanggal : Kamis/ 14 Februari 2020
 Pelaksana : Guru
 Observer : Kurnia Hindun Nurjannah

No	Indikator	Skala Nilai				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain				✓	4
2	Guru membicarakan alat alat yang akan digunakan saat bermain				✓	4
3	Guru memilih tema yang akan dimainkan				✓	4
4	Guru membagikan tugas kepada anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan				✓	4
5	Guru menentukan siapa yang akan bermain				✓	4
6	Guru menyiapkan alat sebelum bermain				✓	4
7	Guru mengawasi dan mendampingi anak saat bermain				✓	4
8	Guru memberi penilaian pada anak				✓	4
Jumlah		32				
Presentasi		100 %				
Kategori		Amat Baik				

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah

UIN SUSKA RIAU



Lampiran 15

Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 1
 Usia : 5-6 tahun
 Pertemuan ke : 1
 Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagi gerakan tubuh	✓			
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar,lincah,cepat dan tangkas	✓			
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 2
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : 1
Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh	✓			
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 3
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : 1
Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh	✓			
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin		✓		

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarung mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 4
 Usia : 5-6 tahun
 Pertemuan ke : 1
 Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagi gerakan tubuh	✓			
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar,lincah,cepat dan tangkas	✓			
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

UIN SUSKA RIAU

Kurnia Hindun Nurjannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 5
 Usia : 5-6 tahun
 Pertemuan ke : 1
 Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh	✓			
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan		✓		
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

UIN SUSKA RIAU

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 6
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : 1
Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh	✓			
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 7
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : 1
Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh	✓			
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dianggap mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 8
 Usia : 5-6 tahun
 Pertemuan ke : 1
 Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh	✓			
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

UIN SUSKA RIAU

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 9
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : 1
Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh	✓			
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Preetest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 10
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : 1
Hari/tgl : Senin, 10 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh		✓		
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh	✓			
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan	✓			
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik	✓			
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh	✓			
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas	✓			
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin	✓			

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 1
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagi gerakan tubuh			✓	
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan			✓	
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik			✓	
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas			✓	
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin			✓	

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 2
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarung mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagi gerakan tubuh			✓	
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				✓
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik				✓
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				✓
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				✓

Observer

UIN SUSKA RIAU

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 3
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarung mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh				✓
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				✓
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik			✓	
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas			✓	
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				✓

Observer

UIN SUSKA RIAU

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 4
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagi gerakan tubuh			✓	
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				✓
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik			✓	
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				✓
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin			✓	

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 5
 Usia : 5-6 tahun
 Pertemuan ke : III
 Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh				✓
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				✓
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik				✓
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh			✓	
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				✓
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				✓

Observer

UIN SUSKA RIAU

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 6
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh			✓	
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				✓
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik			✓	
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas			✓	
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				✓

UIN SUSKA RIAU

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 7
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagi gerakan tubuh				✓
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan			✓	
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik				✓
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				✓
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				✓

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 8
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh			✓	
	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh			✓	
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				✓
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik				✓
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				✓
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				✓

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 9
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh				✓
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan				✓
4.	Anak mampu mengembangkan kekuatan fisik			✓	
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				✓
	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin				✓

Observer

Kurnia Hindun Nurjannah



Lembar Observasi Lapangan Posttest Terhadap Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Variabel Y)

Nama Anak : Subjek 10
Usia : 5-6 tahun
Pertemuan ke : III
Hari/tgl : Rabu, 12 Februari 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu untuk mengkoordinasikan berbagai gerakan tubuh				✓
2.	Anak memiliki kemampuan menyeimbangkan tubuh				✓
3.	Anak memiliki keterampilan dalam berbagai kegiatan			✓	
4.	Anak mampu mengembangkan kekutan fisik			✓	
5.	Anak mampu mengembangkan kelenturan gerakan tubuh				✓
6.	Anak mampu mematangkan kecepatan dan ketangkasan gerak sehingga anak menguasai gerakan yang lancar, lincah, cepat dan tangkas				✓
7.	Anak peka terhadap sentuhan yang di rangsang dengan kegiatan yang terkait dengan halus-kasar, basah-kering, dan panas-dingin			✓	

Observer

UIN SUSKA RIAU

Kurnia Hindun Nurjannah

DOKUMENTASI

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Guru menerangkan kegiatan yang akan dimai



Guru memberikan pengahan kepada anak

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Anak melakukan kegiatan bermain peran dokter (memeriksa pasien)



Anak melakukan kegiatan bermain peran pedagang (jual beli sayuran)

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Anak bermain peran polisi (menunjukkan surat-surat kendaraan)



Anak bermain peran polisi (membayar denda)

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Anak bermain peran guru (menerangkan pelajaran)



Anak bermain peran guru (mengajarkan membaca iqra')



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 14 April 2020 M

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau

Melakukan Riset

Riau
Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rector Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: KURNIA HINDUN NURJANNAH
NIM	: 11619200705
Semester/Tahun	: VIII (Delapan) / 2020
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

dusinkan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan
jurnal skripsinya : Pengaruh Penerapan Metode Peran terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak
Kelas B Raudhatul Athfal Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru
Lokasi Penelitian : RA Al-Fatih Sungai Sibam Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (14 April 2020 s.d 14 Juli 2020)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan
Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP.19740704 199803 1 001

embusan
Rector UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



TKIT AL FATIH

Perum Athaya 8 Blok C No. 36 Jl. Beringin Kel. Sungai Sibam,
Kec. Payung Sekaki Pekanbaru No Telp. 081371814208

SURAT KETERANGAN

No. 05 / TKIT-ALF/ 1/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TKIT Al-Fatih, dengan ini

menyatakan bahwa :

Nama : Yossi Nofrizarni, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah TKIT Al-Fatih

Alamat : Perum Athaya 8 Blok C No. 36 Jl. Beringin Kel. Sungai Sibam, Kec. Payung

Kec. Payung Sekaki Pekanbaru

Menyatakan bahwa Mahasiswi yang bernama :

Nama : Kurnia Hindun Nurjannah

NIM : 11619200705

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ UIN SUSKA RIAU

untuk mengadakan Pra Riset Di TKIT Al-Fatih

Dimikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana

Pekanbaru, 10 Februari 2020

Kepala Sekolah

Yossi Nofrizarni, S.Pd

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 38117 PEKANBARU
Email : dpmpstp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/32480
TENTANG



PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat
Permohonan Riset dari : Dekan fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU, Nomor :
UIN/044/2020/401/2020 Tanggal 14 April 2020, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

- : KURNIA HINDUN NURJANNAH
- : 11619200705
- : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
- : S1
- : PEKANBARU
- : PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B RAUDHATUL ATHFAL AL-
FATIH SUNGAI SIBAM PEKANBARU
- : RAUDHATUL ATHFAL AL-FATIH SUNGAI SIBAM PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kegiatan yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Pelaksanaan Pengumpulan Data dimaksud.

Dengan rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 20 April 2020



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memberikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Disembuhkan :

Kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
Walikota Pekanbaru
Up. Badan Kesatuan Bangsa dan Linmas di Pekanbaru
Dekan fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
Yang Bersangkutan



UIN SUSKA RIAU



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

L. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. / FAX. (0761) 39399 PEKANBARU

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 071/BKBP-SKP/2020/1188



Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 2. Diarangi tidak mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
 - b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
 - c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
 - d. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
 - e. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.
 - f. Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/32480 tanggal 20 April 2020, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. KURNIA HINDUN NURJANNAH
2. 11619200705
3. TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
5. S1
6. AFD. I SEI. GALUH DESA PANTAI CERMEN KEC. TAPUNG-KAMPAR
7. PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KECEKIDAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B RAUDHATUL AFTHAL AL-FATIH SUNGAI SIBAM PEKANBARU
8. KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
 2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 1 (satu) tahun terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini dibuat.
 3. Berakhlak sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
 4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.
- Demiikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 22 April 2020

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Pekanbaru

Sekretaris
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

H. MAISISCO, S.Sos, M.Si

Pembina

NIP. 19710514 199403 1 007